

A másik: Neva L Boyd: Játékok kézikönyve (Népművelési Intézet, 1980. Kézirat gyanánt)

Érdekes volt felfedezni, hogy **Karlócalné magyar gyermek játéka** és a **Boyd gyűjtötte európai játékok** között milyen sok a rokonság, nem egyszer azonosság. Azt is jó volt felismerni, hogy ezeket a játékokat a szerkesztők, válogatók maguk is játszották falusi gyermekkorukban. És még azt is, hogy ezek a játékok, ha úgy tetszik, bizony drámajátékok, mert megfelelnek azoknak a követelményeknek, amelyeket cikkünk elején felállítottunk; hogy domináljon bennük a metakommunikáció, az improvizáció és a dramatikusság, szerepszerűség.

Még annyit, hogy a mostani válogatásunk az é r z é k e l é s t fejlesztő játékok kategóriájából valók.

— Szerkesztő —

Érzékelő játékok

Szembekötősdí

Az egyik játékosnak bekötik a szemét, és beállítják a többiek közé. Mindenki addig jön-megy körülötte, amíg a vak jelt nem ad. Attól kezdve senki sem mozdulhat el, de leha jolhatnak vagy féllábbal arrébb léphetnek, hogy kikerüljék a vakot. A bekötött szemű játékos hármat léphet. Ha valakit megérint, csak ezt a három lépést használhatja, hogy a közelébe kerüljön. A játékos arcát, ruháját tapogatva ki kell találnia, kit fogott el.

(Boyd)

Francia szembekötősdí

A gyerekek kézenfogva körben állnak és körbesétálnak, amíg a közepén álló játékos, aki becsukta a szemét, botjával a földre koppant. A kör megáll, és mindenki csendben marad. A becsukott szemű játékos a botot kinyújtja valaki felé, aki megfogja a bot végét, s válaszol a vak kérdéseire. Természetesen olyan kérdéseket tesz fel, amelyekre hosszan kell válaszolnia a játékosnak, hogy a hang után kitalálhassa, ki fogja a bot másik végét. Hármat találghat. Ha talál, a másik játékos áll be középre, ha nem, újra ő marad bent.

(Boyd)

Kacsingató (Játszható 6 éves kortól)

A gyerekek kettős körbe állnak, így mindegyik belső mögött áll egy külső, az egyik játszó pedig pár nélkül marad. Ez a pár nélküli gyerek próbál magához csalogatni egy gyermeket a belső körből, ezt kacsintással, vagy szemhunyorítással teszi, az egyik szemével.

Akinek jelzést adott, az hirtelen próbál őrzője elől elmenekülni és a hívóhoz futni. Ha ez sikerül, akkor az ottmaradt, pár nélküli gyermek lesz az új kacsingató.

Minden őrző két kezét az előtte levő gyermek válla fölé emeli, de hozzáérni, vagy a válla elé tenni nem szabad. Abban a pillanatban, ha észreveszi, hogy a játszópартnere el akar menni, akkor joga van a vállát megfogni és őt visszatartani. Ilyenkor a kacsingató mással próbálkozik.

(Karlócalné)

Kismadárka (Játszható 3 éves kortól)

A gyerekek félkörben ülnek, néhány lépéssel előttük, nekik háttal ül az egyik játékos. A játékvezető úgy üljön a középső gyermek mellé, hogy fejét az ő ölébe hajthassa, így biztos, hogy nem tud majd leskelődni.

Amikor a középső gyermek azt mondja, hogy „Kismadárka adj egy hangot!”, akkor a játékvezető rámutat valakire, akinek hangosan azt kell válaszolnia, hogy „Kukurikú!”.

A kérdező anélkül, hogy hátranézne, igyekszik kitalálni, melyik gyermek szól. Ha eltalálta, helyet cserélnek, és így folytatják tovább a játékot. Ha nem találta el, akkor a játékvezető még kétszer mutathat rá ugyanarra a gyermekre. Amennyiben a kérdező most sem találta ki, akkor más gyermekre kell mutatni.

Csak akkor játszhatjuk ezt a játékot, ha a gyerekek már jól ismerik egymást és képesek a hangokat megkülönböztetni. Nehezíthetjük a játékot úgy, hogy más madárhangot adnak ki vagy pedig elváltoztatják a hangjukat.

(Karlócalné)

Ritmusgyakorlatok

I. Különböző ritmusokat zongorázik valaki, a gyerekek vagy tapsolják az ütemet, vagy bottal ütögetik a taktust.

II. Különböző ritmusokat zongorázik valaki, a gyerekek megpróbálják elismételni a ritmust zongorakíséret nélkül.

III. A zongorán különböző ritmusokat játszanak, a gyerekek pedig a zene ritmusára masíroznak, ugrálnak, szaladnak vagy bármilyen mozgást végeznek.

(Boyd)

Csöpörög az eső (Játszható 3 éves kortól)

A gyerekek egyenes háttal asztal mellett ülnek, kezüket az asztalra fektetik. A játékvezető különböző vezényszavaira meghatározott kézmozgásokat végeznek, amivel hangutánzó zörejeket hoznak létre. Így a csendes esőtől egészen egy nagy viharig fokozhatjuk a játékot. A sorrendet nem szükséges betartani, kedvünk és belátásunk szerint válogathatunk a felhasználható vezényszavakban.

Például:

- Csöpörög az eső: felhúzott ujjakkal felváltva ütögetik az asztalt, hogy a körmük is odaérjen, mintha zongoráznának.
- Szital: nyújtott ujjakkal zongoráznak.
- Esik: a két mutató ujjat felváltva ütik az asztal széléhez.
- Jégeső: az ujjperecek csontos végével kopognak.
- Szélvihar: a kezeiket fej felett lóbálják, mintha fákat fújna a szél.

- Hóvihar: a kezeket fel-le mozgatják.
- Mennydörög: ököllel dörömbölnék.
- Villámlik: mindenki felemeli a kezét.
- Bumm: egyszerre lecsapják a tenyereket az asztalra.
- Kisüt a napocska: egy kezét a magasba nyújtják és az ujjakat szétfeszítik, mintha napsugár lenne.
- Lemeget a nap: ökölbe szorított kezüket lassan az ölükbe engedik.

Ha már jól ismerik a játékot, behunyt szemmel még jobban figyelhetnek a hangokra. Asztal mellett ülve, hosszabb ideig tartó várakozásnál pl. ebéd előtt jól alkalmazhatjuk ezt a játékot.

A kar és a kéizmokat erősíti, a finom ujjmozgások begyakorlása különösen az írás-előkészítésénél fontos, ehhez nyújt segítséget ez a játék.

(Karlóciné)

Hol vagy Jakab?

I. A játékosok kézenfogva körbeállnak, hogy megakadályozzák a kör közepén álló két játékos kijutását. Jakab szeme be van kötve, s megpróbálja elfogni a másik játékost, akinek csengő van a nyakában vagy a kezében. Ha sikerül elfogni, újból két játékos megy be a körbe.

II. Ha nincs csengő, hol vagy kérdésre mindig felelni kell, „itt vagyok!”.

III. Mindkét játékosnak be van kötve a szeme, nem használnak hangokat, s úgy keresik egymást, tapintással.

(Boyd)

Ádám, hol vagy? (Játszható 5 éves kortól)

Két gyermek bemegy a kézfogással kialakított körbe, és mindkettőnek bekötjük a szemét. Egyik lesz Ádám, a futó, másik a fogó. A két gyermeket eltávolítjuk egymástól, és megforgatjuk őket, hogy az irányokat összetévezzék.

A fogó megkérdi: „Ádám, hol vagy?” Mire a válasz: „Itt vagyok!” A fogó igyekszik megfogni Ádámot, aki a felelet után azonnal helyet változtat, nehogy a fogó megtalálja őt. A kérdést többször is fel lehet tenni. Ha sikerül Ádámot megfogni, újszereplőkkel folytatódik a játék. A kör kerítészerűen körülhatárolja a játékteret, ezért a bekötött szemű gyermek bátran mozoghat.

(Karlóciné)

Jó reggelt

A játékvezető beköti valaki szemét, majd int valakinek, aki ezután „Jó reggelt!”-tel köszön. A bekötött szemű játékosnak ki kell találni, ki köszönt. Ha nem talál, a játékvezető engedélyt ad neki, hogy megtapintsa a köszönő arcát, ruháját, haját.

Gyakorlott játékosok esetén, akik jól ismerik egymást, egyszerre két gyerek is mondhat jó reggelt.

(Boyd)

Báránfyogás (Játszható 6 éves kortól)

Az egyik gyermek lesz a bárány, nyakába kössünk egy csengőt, mely könnyen szólaljon meg. Ha nem szól ilyen módon, akkor kézzel kell megrázni időnként. Három-négy gyermeknek kössük be a szemét. Ők a csengő hangja után mennek, s igyekeznek elfogni a bárányt. Minthogy a bárány lát és így könnyen ki tud bújni a támadók gyűrűjéből, azoknak gyorsan és bátran kell a csengős gyermek után kapniok.

Új bárány az lesz, aki őt elfogja. Több játékos esetén körbe helyezkedjenek el a gyerekek, hogy védelmül szolgáljanak az esetleges összeütközések elől.

(Karlóciné)

Megfigyelés

A játékvezető egy tucat vagy annál is több játékot, tárgyat tesz egy tálcára és 10-15 másodpercig a kör közepén hagyja, aztán letakarja vagy elviszi. A gyerekek ezután abban versenyeznek, hogy ki tud több látott tárgyat felsorolni. Úgy is játszhatják, ha nagyobbak, hogy felírják egy listára.

Indiánfutás

Öt vagy annál több gyereket, játékost kiküldünk a teremből. Majd szorosan egymás mögött beszaladnak a terembe, aztán a sor megbontása nélkül kiszaladnak, s a többiek figyelik őket. Ha kimentek, a játékvezető kijelöl valakit, akinek meg kell mondani, ki volt a sorban az első, a második stb. Vagy lehet úgy is játszani, hogy a kintiek visszajönnek, (most már nem sorban), és a kijelölt játékosnak az eredeti sorrendben fel kell állítani őket.

(Boyd)

A mágus

A gyerekek körben ülnek vagy állnak és mindenki hátrateszi a kezét. Egyikük — a mágus — körbejár, és mindenkinek a kezébe beletesz egy tárgyat, majd újra körbejár, és mindenkit megkérdez, mi van a kezében; Mindenki egyszer tárlagthat, azután fel kell mutatni a tárgyat.

A gyerekek képességének megfelelő egyre nehezebb tárgyakkal pl. különböző anyagdarabokkal (selyem, pamut, jersey stb.) lehet érdekessé tenni a játékot.

(Boyd)

Babkeresés

Babszemeket dugnak el a szobában. Mindegyik gyerek kap egy zacskót a babszemeknek, és a megadott jelre kezdődik a keresés. Újabb jelre abba kell hagyni a keresést, s ki-ki megszámolja, hány babszemet talált. Akinek a legtöbb van, az a nyertes, ő nyeri a játékot.

(Boyd)

Papucstovábbító (Játszható 5 éves kortól)

A gyermekek szorosan egymás mellett körben állnak. Hátuk mögött egy papucsot, (babzsák, tornacipő is lehet) adogatnak egymásnak. Középen egy gyermek áll, akinek ki kell találni, hogy hol van a papucs. Ha kitalálta, helyet cserél azzal, akinél a papucs volt, ha nem találta ki, bent marad továbbra is.

A papucsot időnként föl kell emelni, hogy egy kicsit tájékozódjanak a papucs hollétéről. Ezt nagyon gyorsan kell csinálni, hogy mire a középen álló észbekap, addigra a papucs már régen más gyermek háta mögött legyen.

(Karlóciné)

Hangkeresés (Játszható 3 éves kortól)

Egy gyermeket kiküldünk a szobából, egy másikat pedig elbújtatunk valahová, pl. a szék mögé, asztal alá, sarokba stb., hogy ne lehessen látni.

Behívjuk a keresőt, aki megáll az ajtóban és figyel, hogy merről hallja az elbújt gyermek hangját. Aki elbújik, az néhány hangot énekelve jelzi hollétét, pl. „keress meg”, „itt vagyok”, énekelve mondja, de nyávoghat, vagy ugathat stb. Addig játsszák, míg a kereső rá nem talál. Új szereplőkkel lehet folytatni. Kis gyermekek kedvelt játéka, nagy öröm a sikerélmény, ha megtalálják a bujót.

(Karlóciné)

Pottyán, puffan (Játszható 4 éves kortól)

Készítsünk össze a játék kezdete előtt olyan tárgyakat, amelyek leejtéskor különböző zajt okoznak, pl. könyv, olló, labda, kulcsesomó, babzsák, kocka stb. Ajtószárny vagy kifeszített terítő mögött ejtsük le egyenként a tárgyakat, és a játékosok ezek hangját teljes csendben és feszülten figyeljék. Minden leejtett darab után megmondhatják, hogy mit hallottak.

A nagyobbak 3-4 puffanás után feleljenek. Utólag mutassuk meg nekik a leejtett tárgyat, mert aki eltévesztette, az is tanulhat abból, amit lát.

Az anyagok különbözőségére hívja fel a figyelmet ez a játék.

(Karlóciné)

Hol szól a csengő? (Játszható 3 éves kortól)

Három gyermeknek kendővel kössük be a szemét, és vigyük őket a szoba három különböző pontjára. Mindegyiket forgasuk meg jól a tengelye körül, hogy ne tudjon könnyen tájékozódni.

Valahol a szobában, lehetőleg a három gyermektől egyenlő távolságra megszólaltatunk egy csengőt. A bekötött szeműeknek oda kell menniök, ahol a csengő szól. Aki előbb odaér, az a győztes.

(Karlóciné)

Dugd el az órát

Két csapat játszik. Az egyik kimegy a szobából, a másik eldugja az órát úgy, hogy hallani lehessen, de látni nem. A nyomozót a hang vezeti, de keresése közben semmit nem mozdíthat el a helyéről. Ha valaki megtalálja, pár percig úgy tesz még, mintha keresne, hogy nyomra ne vezesse a többieket, aztán leül. Addig tart a keresés, míg mindenki meg nem találja. A játékvezető feljegyzi az eltelt időt. A két csapat azután helyet cserél.

(Boyd)

Kukk! (Játszható 4 éves kortól)

A gyermekek kézfogással körbe állnak. Egyiküknek bekötjük a szemét és beállítjuk a körbe. A kör elindul, és addig megy, míg a középen álló fel nem emeli a kezét. Ez a jel a megállásra. Ekkor a középső valakihez odamegy, és egyik ujjával megérintve azt mondja: „Kukk!” A megérintett ugyanolyan hangmagasságban válaszol: „Kukk!” A kérdező hol mélyen, hol magasabb hangon mondja a szót, a megérintett pedig hasonló magasságú hangon felel. Ezt addig folytatják, míg a bekötött szemű ki nem találja, hogy kit érintett meg. Ha sokáig hiába próbálkozik, másik gyermekhez megy.

(Karlóciné)

(Válogatta: D. Kósa Vilma)